

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Squash merupakan salahsatu olahraga permainan yang menggunakan raket, bola dan tembok sebagai media permainannya. Seperti yang dikatakan oleh Nuryadi (2006, hlm. 1) bahwa “Squash merupakan olahraga yang menggunakan raket layaknya Tenis dan Bulutangkis sebagai alat pemukul”. Olahraga yang memiliki ukuran lapang berukuran panjang 32 feet, lebar 21 feet, tinggi dinding depan dan belakang adalah 15 dan 7 feet ini menggunakan tembok sebagai media permainnannya. Permainan yang dimainkan oleh dua orang ini bergantian memukul bola ke dinding samping maupun dinding depan. Setiap pemain begiliran menunggu hasil pantulan dari dinding yang dipukul oleh pihak lawan. Untuk itu, pemain harus selalu siaga untuk menerima pukulan dari lawan, pemain harus bergerak majumundur, melompat, lari, dan mengontrol diri, agar tidak terjadi benturan dengan lawan. Pemain dikatakan memenangkan *rally* atau mendapatkan skor, jika lawan tidak dapat mengembalikan bola secara syah, seperti; bola memantul dua kali di lantai atau bola jatuh ke luar garis atas dinding lapangan permainan. Permainan ini dilaksanakan 3 atau 5 set pertandingan. Pemain yang dianggap memenangkan *game* permainan adalah pemain yang lebih dahulu mencapai point 11, terkecuali dia mendapatkan point 10 sama maka permainan dilanjutkan sampai mendapatkan selisih 2 point “2.3 *Each game is played to 11 points. The player who scores 11 points first wins the game except that if the score reaches 10-all, the game continues until one player leads by two points*”.(*Rule’s 2 World Squash Singles Rules 2010 WSF*).

Permainan Olahraga Squash merupakan salah satu materi pilihan yang bisa di kategorikan permainan bola kecil yang bisa dikembangkan di lingkungan sekolah seperti SD, SMP/MTs, SMA atau SMK. Namun tidak setiap sekolah mengembangkan permainan Squash. Hal ini disebabkan beberapa alasan, diantaranya keterbatasan sarana prasana seperti tidak memiliki area untuk membuat lapangan permainan Squash, dan dalam pembuatan lapangannya pun Squash terbilang sangat mahal sehingga sekolah lebih mengutamakan area untuk olah raga yang wajib diajarkan dalam pendidikan jasmani seperti bola voli, sepak

bola dan bola basket. Olah raga Squash biasanya dikembangkan pada kegiatan pengembangan diri atau biasanya disebut kegiatan ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler dalam bidang olahraga yang diadakan di SMPN 4 Lembang ini memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki bakat, minat, dan potensi yang dimiliki dalam bidang olahraga akan tersalurkan, sehingga membutuhkan adanya suatu pembinaan. Peran guru olahraga sebagai penyusun, pembina bahkan terkadang sebagai pelaksana mempunyai peran yang penting dalam proses pembinaan.

Selanjutnya yang menjadi masalah utama dalam aktivitas permainan squash di ekstrakurikuler SMPN 4 Lembang ini kurangnya keterampilan bermain siswa dalam mengeksplorasi kemampuan mereka pada saat bermain dan kurangnya penguasaan dalam tetknik dasar pukulan khususnya pukulan *drive* di olahraga squash itu sendiri, semua itu disebabkan oleh kurangnya alat bantu pembelajaran dan fasilitas permainan. Karena permainan ini belum memasyarakat, jadi tidak semua orang mengenal olahraga ini. Sehingga tidak jarang peralatan olahraga ini pun hanya ada di tempat – tempat sarana olahraga tertentu saja dan lapangan yang adapun sangat terbatas dan biaya untuk pembuatan lapangan cukup mahal. Sehingga dalam proses latihannya pun tidak maksimal. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi atau modifikasi lapangan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan modifikasi lapangan.

Singer (dalam Mahendra 2007, Hlm. 6) menyatakan bahwa “keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif.

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya. Bermain akan mampu mengembangkan berbagai aspek baik dari kognitif, afektif, dan psikomotor.

Jadi dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain adalah Suatu kemampuan terhadap penguasaan suatu teknik dasar yang efisien dan efektif dilandasakan atas suatu kegembiraan dalam bermainnya. Melihat hasil survei dalam penguasaan keterampilan bermain squash di SMPN 4 lembang sangatlah rendah, itu didasari kurangnya aktivitas latihan karena tidak adanya lapangan squash.

Selain itu penguasaan Keterampilan Squash sangat diperlukan, agar permainan dapat berjalan dengan baik, keterampilan tersebut dapat berupa keterampilan individual dan keterampilan penguasaan pertandingan. Keterampilan individu, pemain Squash harus menguasai teknik dasar yang baik seperti pukulan bola, Pergerakan setelah memukul bola, hasil pukulan. Apabila teknik dasar tidak dikuasai maka tidak mungkin akan mencapai prestasi yang diharapkan. Dengan demikian dalam proses latihan perlu diberikan latihan-latihan teknik secara benar. Teknik dasar dalam olahraga Squash meliputi *drive*, *volley*, *drop shot*, *lob* dan *boast*.

Dalam penelitian ini penekanan teknik dasarnya hanya pada pukulan *drive* karena pukulan *drive* paling sering digunakan dalam permainan squash dan untuk siswa penguasaan dalam pukulan *drive* ini masih sangatlah kurang. Menurut Azalan Iskandar (2012, hlm. 23) mengungkapkan bahwa pukulan *Drive* adalah : *“Pukulan yang dibuat terus kedinding depan dan mengembalikan bola searas dan berhampiran sisi untuk mendarat disudut belakang gelanggang”*. Pukulan *drive* yang baik apabila pukulan yang dihasilkan tersebut berada tipis di pinggir dinding samping (*side wall*).

Untuk mengatasi masalah mengenai keterampilan Bermain dan pukulan *drive* tersebut peneliti melakukan suatu inovasi yaitu modifikasi lapangan squash. Memodifikasi lapangan permainan bisa mengembangkan Keterampilan Bermain dalam bermain squash dan menangani sulitnya melakukan teknik pukulan *drive* dan Bahagia dan Adang (2000, hlm. 27) Esensi Modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan menuntun mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Seperti yang dijelaskan Aussie (dalam Bahagia dan Adang 2000, hlm. 29) Beberapa komponen yang dapat dimodifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya :

- (1) Ukuran berat atau bentuk peralatan yang digunakan

- (2) Lapangan permainan
- (3) Waktu bermain atau lamanya permainan
- (4) Peraturan Permainan dan
- (5) Jumlah Pemain

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Negeri 4 Lembang, olahraga Squash diajarkan pada pengembangan diri atau ekstrakurikuler dengan materinya melatih teknik dan taktik. Dan faktor yang menyebabkan siswa sulit menguasai Keterampilan Bermain dan dalam menguasai teknik dasar dalam pukulan squash yaitu pukulan *drive* disebabkan latihan yang tidak terjadwal dengan jelas dikarenakan tidak adanya lapangan squash di sekolah dan untuk menuju lapangan latihan nya pun lumayan jauh sehingga dalam latihan dalam satu minggu yang jadwalnya yang harusnya 3 kali latihan paling terealisasi hanya satu kali latihan. Dengan demikian diharapkan dalam pemberian media pelatihan lapangan modifikasi ini siswa dapat mengembangkan keterampilan bermain dan teknik pukulan *drive*. Upaya untuk meningkatkan keterampilan bermain squash harus dilakukan latihan secara sistematis dan kontinyu, salah satunya yaitu menguasai teknik dasar pukulan *drive*.

Maka berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang dihasilkan untuk peningkatan Keterampilan Bermain dan penguasaan keterampilan pukulan *drive* yang dihasilkan dari modifikasi lapangan yang dilakukan menggunakan triplek yang dinyatakan dengan judul: “Pengaruh Modifikasi Lapangan Terhadap Keterampilan Bermain dan Pukulan *Drive* dalam permainan Squash di SMPN 4 Lembang”.

B. Identifikasi Masalah

Melalui observasi yang dilakukan peneliti terhadap kemampuan keterampilan bermain squash pada siswa SMPN 4 Lembang secara umum, kemampuan keterampilan bermain Squash masih sangat rendah. Hal tersebut diidentifikasi akibat beberapa masalah, yaitu :

- 1. Belum Memasyarakatnya Olahraga Squash
- 2. Terbatasnya Lapangan yang tersedia dan mahalnya biaya dalam pembuatan lapangan Olahraga Squash

3. Tidak terjadwal dengan baik latihannya dikarenakan akses ke tempat latihan cukup jauh
4. Minimnya wawasan/pengetahuan bagi para pecinta squash mengenai olahraga squash itu sendiri
5. Belum ditemukan mengenai adanya penggunaan modifikasi lapangan permainan sebagai alat bantu peningkatan kualitas latihan khususnya di cabang olahraga squash
6. Rendahnya Penguasaan Keterampilan bermain Squash
7. Rendahnya penguasaan teknik pukulan dasar seperti pukulan *drive*
8. Jarang ditemukan instruktur squash yang menggunakan modifikasi lapangan untuk membantu peserta didiknya dalam menguasai keterampilan dasar pukulan *drive* permainan squash

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh dari modifikasi lapangan permainan terhadap Keterampilan Bermain Squash ?
2. Apakah terdapat pengaruh dari modifikasi lapangan permainan terhadap Pukulan *Drive* dalam Permainan Squash pada siswa SMPN 4 Lembang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan Modifikasi lapangan dapat mengembangkan Keterampilan Bermain Siswa dalam bermain Squash.
2. Untuk mengetahui Pengaruh yang signifikan dari modifikasi Lapangan Permainan terhadap Pukulan *Drive* Permainan Squash pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Squash di SMPN 4 Lembang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya;

1. Bagi peneliti sebagai penambah wawasan dan pengetahuan bagaimana pengaruh Modifikasi lapangan permainan dapat meningkatkan Keterampilan Bermain dan penguasaan pukulan *Drive* permainan Squash di Ektrakurikuler Squash SMPN 4 Lembang.
2. Secara teoritis dapat memberikan kontribusi positif bagi para dosen, guru, mahasiswa, dan dalam Modifikasi Lapangan Permainan yang dapat meningkatkan Keterampilan Bermain dan Pukulan *Drive* Permainan Squash.
3. Secara praktis dapat dijadikan sebagai referensi dalam menambah wawasan dan pengetahuan dalam Modifikasi Lapangan Permainan yang dapat meningkatkan Keterampilan bermain dan Pukulan *Drive* dalam permainan Squash di ekstrakurikuler Squash SMPN 4 Lembang.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penelitian skripsi yang akan peneliti ambil adalah sebagai berikut:

1. Bab I : Pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II : Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Landasan teoritis meliputi hal-hal sebagai berikut: konsep-konsep dan teori yang berkaitan, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.
3. Bab III : Metode penelitian yang berisikan hal-hal sebagai berikut: desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

4. Bab IV : Bab ini menyampaikan temuan penelitian yang berdasarkan analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang ada.
5. Bab V : Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi tentang hasil penelitian.